

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'ALEPH DE LA CONSCIENCE
FICTION INTERACTIVE
PHILOSOPHICO-POÉTIQUE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION
CONCENTRATION MULTIMEDIA INTERACTIF

PAR
OLFA DRISS

MARS 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

AVANT-PROPOS

[...] Le temps forme avec l'espace
un amalgame si élastique, si insolite, que
l'homme se trouve sans cesse en face de
petites preuves qu'il s'y égare et qu'il le
connaît fort mal.

Jean Cocteau, Journal d'un inconnu (1987)

Une exploration très intéressante dans un monde où tout se mêle et s'entremêle, où l'on peut perdre ses repères mais qu'on finit par retrouver, avec grande surprise et beaucoup de plaisir, et devient alors notre source inépuisable d'inspiration.

Mon projet s'est donc présenté ainsi comme une grande entreprise, et le défi était de taille, mais grâce aux encouragements de ma famille, de mes amis, de mes professeurs qui ont cru en moi et des étudiants de la maîtrise en communication, sans oublier le personnel de soutien pédagogique et le personnel du service de l'audiovisuel, j'ai pu relever ce défi et accoucher de mon projet.

Je remercie tout particulièrement ma mère, mes sœurs, mes professeurs Louis-Claude Paquin, Jean Décarie, Éveline Le Calvez et Simon-Pierre Gourd; étudiants et amis Angélique, Oriane, Judith, Jean-Christophe, Martin, Patou, Chantale, Julie, Houda, Céline, Dominic ... ;
le personnel de soutien pédagogique Dany Beaupré et Stéphane Larivière, ainsi que le personnel du service de l'audiovisuel pour leur soutien et leur patience.

En dernier, j'aimerais rendre hommage à un professeur, qu'hélas on a perdu, mais qu'on gardera toujours en mémoire pour son dévouement pour l'enseignement et surtout pour sa générosité et son humanité, Mr. Jean-Pierre Desaulniers, sans qui je ne serais sans doute jamais arrivée au bout de mon premier hiver québécois.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	ii
LISTE DES FIGURES	iv
RÉSUMÉ	v
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	
INTENTIONS	3
1.1 LE FOND	3
1.2 LA FORME	5
CHAPITRE II	
DESCRIPTION DE L'ŒUVRE.....	8
2.1 L'ESTHÉTIQUE VISUELLE.....	8
2.1.1 Les figures de style	8
2.1.2 Mes influences	10
2.2 L'ESTHÉTIQUE SONORE	13
2.3 L'ESTHÉTIQUE INTERACTIVE	17
2.3.1 L'interactivité générale et navigationnelle	19
2.3.2 L'interactivité liée au scénario	21
CHAPITRE III	
DÉMARCHE	22
3.1 PROCESSUS DE CRÉATION DE L'ŒUVRE	22
3.1.1 De l'idée à la réalisation	22
3.1.2 Deuxième lecture	26
3.2 LES CONCLUSIONS TIRÉES SUITE À L'ÉVALUATION DU PROTOTYPE (V.1)	
ET LES CHANGEMENTS APPORTÉS OU ENVISAGÉS	26
CONCLUSION	29
APPENDICE : A LOGICIELS ET MATÉRIELS UTILISÉS	30
APPENDICE : B FIGURES	31
APPENDICE : C QUESTIONNAIRE.....	44
APPENDICE : D EXTRAITS	46
GLOSSAIRE	49
BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE	51

LISTE DES FIGURES

- Figure 2.1 Schéma expliquant le principe de l' « affordance », il représente aussi un schéma très simplifié d'un réseau neuronal.
- Figure 2.2 Schéma d'un réseau neuronal. « Simple Recurrent Network »
- Figure 2.3 Illustrations représentant l'homme tel qu'imaginé par Vitruve, certaines proviennent de son traité De Architectura. Le dernier dessin "l'homme de Vitruve" est réalisé par Léonard de Vinci, circa 1490 suivant les instructions laissées par Vitruve.
- Figure 2.5 Extraits du carnet d'esquisses : constellation, principe de mondes à l'intérieur de mondes.
- Figure 2.6 Extraits du carnet d'esquisses : la logique de navigation
- Figure 2.7 Division imaginaire d'une scène en zones de navigation
- Figure 2.8 Déplacements dans les zones imaginaires de navigation
- Figure 2.9 Éléments de navigation prioritaires
- Figure 3.1 Zones de navigation
- Figure 3.2 Ligne du temps historique de la fiction
- Figure 3.3 Constellation de mots-clefs des interacteurs
- Figure 3.4 Plan détaillé des zones de navigation et indications précises concernant les déplacements dans les différentes zones de navigation et les actions ou événements qui en découlent.

RÉSUMÉ

L'Aleph de la Conscience

Mémoire-Production, Maîtrise en Communication, Multimédia Interactif, UQAM 2006

L'Aleph de la conscience est une production multimédia sur cédérom. Le genre de la production est une fiction interactive philosophico-poétique.

Synopsis

L'interacteur se trouve au cœur d'un mystère, soit le meurtre d'un professeur de philosophie, et se voit entraîné dans les environnements à la fois mystérieux et poétiques de la fiction, où il aura pour rôle de résoudre l'énigme en accumulant des indices. Mais sa tâche ne sera pas facile puisqu'il sera leurré par des mondes parallèles et par le chevauchement de mondes réels et virtuels, passés, présents et futurs, un mouvement de va et vient dans l'exploration des mondes, une sorte de spirale temporelle parcours inévitable afin de résoudre l'énigme.

Au cours de sa déambulation dans les espaces de la fiction, l'interacteur sera appelé à incarner le rôle du personnage principal, Miranda Sharp, une étudiante en philosophie qui est déterminée à résoudre le mystère du supposé meurtre de son professeur et de la disparition de son corps. Une multitude de personnages vont surgir au cours de son parcours, les uns plus bizarres et sinistres que les autres, incluant une psychologue aux comportements douteux et un agent russe, impliqué dans un complot pour prendre possession du monde.

Sujet

La fiction se présente à l'interacteur comme une énigme policière à résoudre, mais elle donne aussi lieu à une exploration philosophique et poétique, laissant place à l'imaginaire et au rêve.

Recherche

Le projet a donné lieu à une recherche-crédation sur la cohabitation entre le récit et l'interactivité, et aussi sur la relation entre l'espace et le temps.

Réalisation

La mise en œuvre du projet a nécessité : la création d'environnements et de décors à partir de vidéos, images fixes et animations, l'adaptation du texte original extrait du livre *Radiant Cool, A Novel Theory of Consciousness*, écrit par Dan Lloyd, aux besoins de la fiction interactive et l'enregistrement de textes parlés, la conception d'environnements sonores et la programmation orientée objet *Action script*, l'intégration se faisant dans Macromedia FLASH.

Mots-clefs

[Fiction interactive] [Fiction] [Interactivité] [Multimédia] [Espace-temps]

INTRODUCTION

Ce texte est le document d'accompagnement du projet de recherche-production dans le cadre de la maîtrise en Communication, concentration Multimédia Interactif à l'UQAM.

Le sujet

« L'Aleph de la Conscience » est une fiction interactive sur cédérom ayant pour thème une énigme policière à résoudre. Elle donne aussi lieu à une exploration philosophique et poétique, laissant place à l'imaginaire et au rêve.

La fiction met en scène une étudiante en philosophie, Miranda, qui découvre le corps de son professeur inerte. À partir de ce point, une série d'événements invitera l'interacteur à s'immerger dans le parcours de façon à résoudre l'énigme.

« L'Aleph »¹ est une notion abstraite qui a été utilisée par Jorge Louis Borges (1899 - 1986) afin d'illustrer le point où l'esprit tout entier se rejoint, l'intersection du temps et de l'espace. L'Aleph est le lieu où se retrouvent sans se confondre tous les lieux de l'univers vus de tous les angles.

« La conscience » (du latin conscientia) est une perception, une connaissance plus ou moins claire que chacun peut avoir du monde extérieur et de soi-même².

Dans le roman policier *Radiant Cool*³, qui a été le point de départ de mon projet, Dan Lloyd inclut sa théorie de la conscience et essaye de montrer comment la conscience est personnelle et idiosyncrasique et qu'elle est particulièrement liée au temps.

¹ Borges, Jorge Louis, *L'Aleph*, éditions Gallimard, 1962, 214 p.

² Dictionnaire *Larousse*, 2004

³ Lloyd, Dan, *Radiant Cool, A Novel Theory of Consciousness*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2004, 357 p.

Le plan

Ce document d'accompagnement est composé de trois parties. La première partie énonce les intentions et les objectifs du projet. La deuxième partie présente la description du projet au niveau de l'esthétique visuelle, sonore et interactive élaborée dans le cadre et pour les besoins de la fiction. Enfin, la troisième partie expose ma démarche dans l'élaboration du projet, de l'idée jusqu'à sa réalisation, les problèmes rencontrés, et les solutions qui ont été apportées.

Après la conclusion, qui résume mes acquis, mes attentes ainsi que mes objectifs futurs en recherche création, on trouvera en annexe : la liste des logiciels et du matériel utilisé, les figures, des extraits du prototype, un glossaire et une bibliographie.

CHAPITRE I

INTENTIONS

1.1 LE FOND

Notre approche face à l'art moderne n'a cessé de se développer et de changer considérablement afin de s'adapter surtout aux nouvelles formes émergentes issues de mélanges ou d'hybridations entre différentes disciplines : photographie, vidéo, littérature, théâtre...; voire même différents domaines technologique, technique, scientifique.

Dans ces nouvelles formes émergentes, s'inscrivent les genres installation vidéo, fiction interactive et réalité virtuelle, qui ont contribué à changer notre façon de voir l'art et plus particulièrement « l'art médiatique » ou « le multimédia interactif ». Dans le cadre d'une installation vidéo ou d'une fiction interactive, champ plus particulier de mon investigation, ce nouveau genre nous a permis d'envisager de nouvelles manières de traiter et de représenter l'espace-temps.

Mes objectifs de recherche-crédation visent donc l'exploration de ces nouveaux concepts de représentation de l'espace-temps. L'histoire qui progresse dans le temps, crée ainsi des « poèmes visuels », selon les termes de Bill Viola, afin « de créer un monde d'images existant parallèlement à l'action se déroulant sur la scène, tout comme un récit poétique sert de support à la dimension cachée de nos vies intérieures »⁴

Lors de mes recherches préliminaires sur le contenu de l'histoire et le déploiement de la fiction, j'ai entrepris une première piste qui était celle du courant surréaliste, plus particulièrement liée à l'œuvre de Dali.

⁴ Citation tirée du site de l'Opéra National de Paris dans le cadre de la première mondiale, Avril 2005, de *Tristan und Isolde* de Richard Wagner (1813-1883) Opéra en trois actes (1865). Mise en scène : Peter Sellars, Espace scénique : Bill Viola.
<http://www.operadeparis.fr/Saison0506/spectacle.asp?Id=856>

Le surréalisme repose sur un automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée. Il est le résultat de la dictée de la pensée en l'absence de tout contrôle exercé par la raison et en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale.

En psychologie, le surréalisme repose sur la croyance en la réalité supérieure de certaines formes d'associations négligées jusque-là, à la toute-puissance du rêve et au jeu désintéressé de la pensée⁵.

Donc l'idée (le fond) était là, mais il fallait trouver le moyen de la mettre en forme et c'était la tâche la plus ardue, jusqu'au jour où j'ai trouvé, par hasard, un roman écrit par Dan Lloyd, un « neurophilosophe » et professeur de philosophie à l'université de Trinity à Hartford aux États-Unis. C'est à partir de ce moment-là que l'orientation de mon projet s'est précisée et a pris une tournure définitive.

Le roman de Lloyd, en partie roman policier et en partie guide du réseau neural, est une tentative audacieuse pour Lloyd de populariser sa théorie de la conscience dans laquelle il essaye de montrer comment la conscience est personnelle et idiosyncrasique et particulièrement liée au temps. C'est également un travail sérieux, le véhicule peu probable pour une nouvelle théorie abstruse de la conscience, assez complexe et inintelligible dans certaines parties, mais qui nous plonge dans un voyage passionnant à travers des mondes parallèles.

La manière avec laquelle Dan Lloyd nous introduit au dilemme central de son histoire ressemble beaucoup à la structure traditionnelle de n'importe quel roman policier. Et pourtant on découvre rapidement que rien n'est réellement ce qu'il semblait être. Qu'on nous avait raconté des événements ayant pour but de nous leurrer ou de nous désorienter.

On découvre plus tard dans le roman que Max Grue, un des personnages principaux et la supposée victime, a été longtemps obsédé par sa théorie de la conscience,

⁵ André Breton, *Manifeste du Surréalisme*, 1924

la phénoménologie⁶ et la notion de superposition⁷ – les éléments sensoriels et non sensoriels inséparables qui constituent toute expérience.

La structure même du livre, qui nous rappelle la notion d'*œuvre ouverte* d'Umberto Eco⁸, a été un point de départ très intéressant pour développer une fiction interactive. Si la structure du livre peut paraître linéaire à premier abord, elle reste ouverte à des interprétations multiples ou des lectures non linéaires. Chaque chapitre pourrait être traité comme un monde à part.

1.2 LA FORME

Le choix de la forme, fiction interactive, est dû à une attention particulière de ma part aux possibilités que peut nous offrir l'interactivité. L'interactivité privilégie un espace de dialogue et de créativité entre l'interacteur et l'œuvre (la fiction).

Jusqu'à tout récemment, les informations étaient transmises de manière unidirectionnelle en multimédia. Les choix qui nous étaient offerts limitaient notre participation à une sélection ou à un « clic » sur un objet ou un bouton. L'élément clé du multimédia est l'interactivité, plus ou moins grande, qui est présente dans les applications multimédias. Le niveau d'interactivité enrichit une application.

On pourrait toute fois combiner différents médias sans pour autant qu'il y ait de l'interactivité. Prenons l'exemple des présentations multimédia qui n'offrent qu'une suite séquentielle de combinaisons d'images, de texte et de son de manière esthétique, où le récepteur demeure habituellement passif devant cette succession d'images; la narration prend généralement une seule direction et emprunte un parcours linéaire tracé à l'avance.

⁶ « 1. Étude descriptive des phénomènes, d'un ensemble de phénomènes. 2. Méthode philosophique développée par Husserl et visant à fonder la philosophie comme science rigoureuse. *Phénoménologie de l'esprit* : chez Hegel, étude du devenir de la conscience de son élévation de la sensation individuelle au savoir absolu. », Dictionnaire Larousse, 2004

⁷ La superposition, en Phénoménologie, est une notion selon laquelle notre expérience de la conscience n'est pas limitée à ce qu'on peut voir ou entendre, d'autres possibilités font partie de notre conscience des choses, pas juste leur côté physique.

⁸ Eco U, *Le lecteur modèle (Lector in Fabula)*. Paris, Grasset Fasquelle, 1979.

Mon but ne se limite donc pas à présenter une application multimédia où le récepteur serait distant et assumerait un rôle de récepteur passif, mais présenter plutôt une application multimédia « à valeur ajoutée » en raison de l'interactivité, et dont la structure informatique présuppose un engagement volontaire de la part de l'utilisateur et une certaine liberté d'interagir sur le déroulement même de la fiction. Donc mon public cible serait non seulement invité à participer à l'évolution du récit, mais aussi à créer une certaine dynamique.

L'interactivité souhaitée est opposée à la présentation linéaire car elle permet un arrêt et parfois même une rupture dans la séquentialité présentée. Elle offre à l'interacteur la possibilité d'agir sur l'œuvre par des sélections et des opérations qu'il aura décidées. Il devient « maître de sa propre démarche ». Plus l'application offrira des possibilités interactives et plus sa découverte sera exaltante, car un spectateur du cinéma ou de la télévision par exemple aime bien être surpris, mais cet effet de surprise s'évanouira une fois il a visionné le film, et il n'y aura plus cet effet de surprise lors d'un visionnement ultérieur.

Alors que dans le cadre d'une fiction interactive, on peut proposer un modèle d'interactivité permettant de surprendre notre spectateur/interacteur, ou plutôt « spectacteur »⁹ (mot contractant spectateur et acteur), pas juste une fois mais chaque fois qu'il décidera de revenir et de poursuivre le parcours qu'il a déjà commencé, sinon emprunter un nouveau. Ainsi, il ne sera jamais lassé et il aura l'occasion de découvrir à chaque visite un aspect de l'histoire qu'il n'avait pas vu auparavant, ou de retourner et d'avoir une autre lecture totalement différente de la précédente, un peu à la manière des livres « dont tu es le héros », qui sont assez représentatifs d'une certaine écriture interactive.

⁹ Le mot *spectacteur* est un mot-valise contractant le mot spectateur et le mot acteur. Le *spectacteur* est un spectateur-acteur de l'œuvre interactive. Il est à la fois l'observateur du récit, celui pour qui le récit est dit ou montré, et le protagoniste du récit, celui par qui le récit se joue. C'est une double position assez délicate, il convient de la mettre en scène avec une certaine conscience du contexte nouveau dans lequel est placé le public qui n'est pas toujours rassuré par un tel type de communication.

L'effet de surprise pourrait aussi être amplifié par la complexification de l'interactivité rendue possible grâce à une appropriation grandissante de l'univers de l'Aleph par l'interacteur.

Outre la recherche et l'exploration effectuée sur ce nouveau genre qui est la fiction interactive, je me suis intéressée aux nouveaux modes de représentation et ce particulièrement à travers l'interface puisqu'elle crée une zone de liaison, un mode de connexion particulier. Je voudrais souligner le fait que mon interface est avant tout, comme le signale très justement Jean-Paul Longavesne, « un lieu, ou plutôt un non-lieu, une marge, une zone d'articulation de communication, d'interrelations entre plusieurs conceptions du monde, une zone de friction et d'échange [de deux espaces dont la rencontre oblige à faire l'expérience étrange d'une dissociation de soi-même] »¹⁰. Le mode d'emploi des interfaces détermine d'ailleurs bien autre chose que la façon de s'en servir. Il amène le spect-acteur à découvrir de nouveaux rôles, d'autres façons de voir et de sentir.

Je parlerais de la métaphore de l'interface ainsi que de son importance dans l'œuvre dans le chapitre qui suit.

¹⁰ Louise poissant. « Interfaces et sensorialité », *Interfaces et sensorialité* Ste-Foy, St-Étienne, PUQ, C.I.E.R.E.C., 2003, p.7.

CHAPITRE II

DESCRIPTION DE L'ŒUVRE

« Pendant qu'on les voit ici et maintenant, les choses existent à notre insu, ou n'existent plus quelque part »¹¹.

2.1 L'ESTHÉTIQUE VISUELLE

2.1.1 Les figures de style

La métaphore de l'interface et du penseur.

La métaphore est une figure de style qui consiste à établir implicitement un rapport de ressemblance entre deux réalités. Elle peut créer un effet hautement poétique¹².

La métaphore a été utilisée dans le contexte du multimédia interactif pour illustrer des concepts abstraits et créer des espaces de représentation et de dialogue entre l'interacteur et l'œuvre. Aussi, pour permettre « un partage de contextes interprétatifs en établissant un cadre et un horizon d'attente mutuel entre l'utilisateur et l'ordinateur [...] La métaphore comporte des aspects esthétiques, fonctionnels, culturels et communicationnels »¹³

Dans l'Aleph de la conscience, œuvre interactive, le titre, et la graphie même du titre, qui semble issue d'un vieux grimoire, traduisent déjà l'atmosphère de mystère et de voyage dans le temps. Le menu revisite l'illustration de l'homme de Vitruve, qui devient presque une empreinte digitale. À travers les tons sépia apparaît une graphie d'un autre temps, plus ancien; le ton de mystère et l'idée de pérennité sont donnés.

¹¹ D.Chaperon, *La chute des angles*, 1990.

¹² Jean-Jacques Robrieux, *Les figures de style et de rhétorique*, Paris, Dunod , 1998

¹³ Louis-Claude Paquin, « *Le multimédia interactif* », 2002.

Selon Vitruve, ingénieur militaire et architecte romain du 1^{er} s. av. J-C, l'homme fait partie intégrante de ce monde ordonné, le monde dans lequel on vit, et dans notre cas le monde de l'Aleph, est lui ordonné seulement en apparence.

Toujours selon Vitruve, l'homme est un élément en réduction de ce cosmos, un microcosme. Les proportions de son corps sont une des manifestations de cette mise en symétrie de l'ordre cosmique, de son harmonie (voir **Figure 2.3**).

La métaphore du penseur quant à elle, constitue l'un des éléments clé de la fiction, puisqu'elle représente la plaque tournante autour de laquelle se déroule l'histoire. Cette condition est due à la présence de la statue devant l'université, en tant que figure emblématique de la pensée philosophique; aussi en tant qu'élément ponctuel autour duquel se déroule l'histoire, soulignant le retour à l'université pour collecter les indices.

L'impact de la musique et l'accélération du rythme seront accentués à fur et à mesure qu'on reviendra sur ce module, afin d'amplifier l'effet dramatique suite à l'évolution des événements dans la fiction.

Dans un niveau supérieur de la fiction, le penseur prendra de plus en plus des allures d'humain. Il nous donnera à son tour des indices ou nous lancera sur des pistes pour aller chercher d'autres indices. Le penseur sera donc le conspirateur, la tête parlante, le maître de la situation.

Autres figures...

Outre la métaphore, j'ai utilisé d'autres figures de style ainsi que quelques procédés et techniques empruntés à d'autres disciplines et pratiques artistiques, tel la peinture, le design graphique, la vidéo d'art et le cinéma.

L'utilisation de l'ellipse dans la construction scénaristique et visuelle contribue de façon primordiale à soutenir l'intérêt de l'interacteur, d'une part et d'autre part, l'intrigue policière.

L'ellipse étant une coupure dans le continuum narratif, l'interacteur doit ainsi reconstituer mentalement la partie de l'action qui n'est pas montrée, ainsi que la partie du décor qui n'est révélée que par quelques éléments flottant sur fond noir. *L'Aleph* présente à cet égard une correspondance entre la structure scénaristique et le traitement visuel.

C'est dans cette reconstruction mentale où l'interacteur doit opérer que réside l'œuvre, véritablement ouverte, selon la définition qu'en donne Eco¹⁴.

Les césures de séquence ou « ruptures interactives », coupure entre les séquences pour suggérer le passage à une autre scène, lieu ou situation, sont suggérées par le fond noir ou le fondu entre les scènes. Elles peuvent représenter une durée et cacher une quantité d'information, qu'on préfère laisser l'interacteur deviner, ou bien qu'on compte révéler plus tard. Ces césures de séquence peuvent aussi suggérer une rupture chronologique. En rajoutant un élément visuel, le changement de la position de la lune ou le changement dans la luminosité de la pièce par exemple, elles peuvent indiquer le changement de l'espace-temps.

Pour souligner le retour en arrière dans le temps ou *flash-back*, élément récurrent dans la fiction, j'ai fait appel à *l'analepse*. Cette figure permet de résoudre les ellipses ou les énigmes en rappelant des événements antérieurs. Pour cela, on intercale dans la durée d'une histoire racontée des événements qui se sont passés antérieurement. On fait donc recours à la mémoire, soit d'un narrateur extérieur, soit d'un personnage du récit.

Cet appel au *flash-back* est une façon simple de résoudre une situation énigmatique en "injectant" de l'information pour l'interacteur, tout en accroissant la dimension psychologique du récit.

2.1.2 Mes influences

Le traitement visuel de la fiction découle de ma fascination pour les techniques utilisées en peinture et plus particulièrement la technique du clair-obscur, utilisée au XVII^e siècle par Georges de La Tour.

¹⁴ Eco U, *Le lecteur modèle (Lector in Fabula)*. Paris, Grasset et Fasquelle, 1979.

Dans l'ensemble des tableaux, l'utilisation du clair-obscur est délicate. Les lieux sont donnés par indices ou extraits : là une bibliothèque, ici un bureau, une fenêtre. Les éléments se détachent sur un fond noir. Ce traitement visuel, sans point de fuite, combiné avec l'utilisation du clair-obscur traduit très bien l'idée de mystère et de suspension dans l'espace-temps. L'image, bien que très sombre, demeure légère; désaturée, elle flotte comme un spectre.

Le clair-obscur, dans l'univers de l'Aleph, devient ainsi une syntaxe exclusive de la couleur et de la perspective. La lumière montre les choses. Elle révèle le lieu qu'elle représente sans concession. La lumière vient de l'intérieur, elle éclaire l'espace de son intensité et elle a une incidence sur le réel représenté. La spatialité est réduite au minimum. Il n'y a aucune fuyante qui permettrait de déterminer un point de fuite quelconque. Le noir pourrait correspondre au fond d'une pièce ou de l'espace dans lequel on se trouve. Toute l'attention est ainsi portée sur les personnages ou les objets au détriment de leur environnement dénué de tout caractère et de tout repère spatio-temporel.

Pour arriver à un tel résultat, j'ai procédé à un traitement numérique des images avec le logiciel Photoshop de Adobe. Par le photomontage et la retouche d'images, j'ai essayé de créer un rendu qui soit cohérent avec l'ensemble de la fiction.

Par la suite, j'ai conçu mes vidéos, en vue de les intégrer à l'ensemble des tableaux. L'incrustation des vidéos dans les images fixes viendra ajouter une dimension dynamique dans un univers qui autrement serait statique. Mon but était aussi d'installer une ambiance poétique et méditative et contribuer à l'atmosphère de mystère déjà installée par le titre de la fiction et l'intrigue annoncée dans l'introduction.

Pour l'aspect méditatif et pictural des vidéos, j'ai été inspirée par l'art vidéo, particulièrement par certaines œuvres de Bill Viola, pour n'en citer que quelques-unes : *Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heat)*, 1979, *Hatsu-yume (First Dream)*, 1981, *Five Angels for the Millennium*, 2001.

Mon travail sur la vidéo rejoint ainsi l'œuvre de Viola en la volonté de créer des vidéos se voulant des œuvres organiques, picturales, romantiques, mais aussi personnelles et mystiques.

Mon inspiration vient aussi du cinéma expérimental d'avant garde, et plus particulièrement de l'énergie qui se dégage de l'œuvre de Vertov, son jeu sur la répétition et son utilisation des boucles.

Des films plus récents, comme *La Jetée*, *21 grams*, *Memento*, qui m'avaient également marquée, essayent quant à eux de jouer sur la mémoire et la reconstitution mentale des événements. Ainsi, à partir d'éléments qui nous semblent incohérents, on arrive quand même à reconstruire mentalement les événements dans l'ordre chronologique dans lequel ils se sont produits. D'autres films, tel *Sin city*, explorent le traitement visuel proche de la bande dessinée noir et blanc, ce qui donne un résultat esthétique très intéressant et innovateur.

2.2 L'ESTHÉTIQUE SONORE

Le son prend une place importante dans la fiction. J'ai donc essayé de reproduire ou créer des ambiances sonores qui exprimeraient l'angoisse et les états psychologiques des personnages, plus particulièrement celui du personnage principal, Miranda. Ainsi pour donner l'impression d'entrer dans le monde de Miranda, ses pensées et ses émotions, j'ai essayé de proposer à l'interacteur, par le billet du son, une expérience immersive unique tout en évitant de reproduire les musiques conventionnelles des films d'horreur et des films policiers.

Je voulais un son plus organique, plus expressif qui soit travaillé en couches afin qu'il puisse évoluer de la manière avec laquelle les personnages évoluent dans l'histoire, et qu'il puisse exprimer aussi la temporalité.

Une expérimentation sur la fusion perceptive du visuel et du sonore, ou « synchrèse »¹⁵, contraction des mots synchronisme et synthèse pour reprendre le terme inventé par Michel Chion, a été effectuée sur trois vidéos jouant en boucle. Chaque vidéo représentait un état psychologique : angoisse, peur et mélancolie et était accompagnée par une ambiance sonore correspondant à l'état représenté. Cette expérimentation a été concluante lors de mon processus de création et m'a donné les lignes directrices au niveau de la conception sonore et aussi visuelle du projet.

Ces deux éléments sont reliés et constituent une « Métaphore sonore ». Walter Murch a écrit que "La réussite d'une nouvelle association [expressive de sons et images] est en quelque sorte une métaphore, et chaque métaphore est comprise momentanément comme une erreur, mais tout à coup, comme une vérité plus profonde exprimée au sujet de la chose désignée et notre relation avec elle. Plus l'écart est grand entre la chose et le nom, plus profonde en est la vérité potentielle exprimée"¹⁶.

¹⁵ Michel Chion, *L'Audio-vision*, Paris F. Nathan, 1990

¹⁶ *Syllabus*, L'encyclopédie pédagogique en ligne du Cégep du Vieux Montréal, section Médias et Communication, Vocabulaire sonore, consulté en septembre 2005.
<http://www.cvm.qc.ca/encephi/Syllabus/Mediacomm/Articles/vocabulairesonore.htm>

Au cours de ma recherche conduisant à la création d'ambiances sonores pour ma production, quelques notions que j'ai jugé pertinentes pour mon projet ont aussi fait l'objet d'une recherche et d'une expérimentation, lors du séminaire de recherche-cr  ation sur le son.

La notion d'enveloppe sonore, telle que d  finie par E.Lecourt¹⁷, se caract  rise par : la clart   de ses d  limitations, sa r  f  rence    une repr  sentation visuelle pr  cise, sa concr  titude et sa fonction de contenant de l'exp  rience sonore quotidienne o   sensation, perception,   motion, interpr  tation, imaginaire, se m  lent    propos de stimuli faits de sons et de silences.

Pour qu'il y ait « enveloppe » sonore, il faut que le v  cu sonore ait trouv      s'  tayer sur une exp  rience visuelle et tactile d'une part, et sur une   laboration mentale du v  cu sonore    partir du Moi-peau¹⁸ conduisant    la notion d'enveloppe d'autre part.

Le Moi-peau, tel que le d  finit Anzieu est un espace ferm   par une limite assimilable    une peau psychique diff  renciant deux espaces topologiquement s  par  s avec    l'int  rieur l'espace psychique dans lequel vivent en ordre ou en d  sordre des contenus psychiques, des repr  sentations : affects, cognition et pens  es, au dehors le monde, physique, naturel, mais aussi d'autres individus tel que le sujet, ainsi que la r  alit   culturelle.

La notion de « bain sonore »,   galement utilis  e par D.Anzieu¹⁹, semble rendre compte de certaines caract  ristiques du v  cu sonore : un rapport de surface    volume, la qualit   de soin, l'exp  rience d'apesanteur, d'  tre port  , la fonction de l'environnement.

La notion de bain sonore introduit quelque chose qui n'est pas propre au sonore, mais plut  t    la c  n  sth  sie²⁰ et    l'apesanteur, qu'on associe    la musique. On se sent alors port  , transport  , berc   ou dansant dans un mouvement sans prise sur le r  el.

¹⁷ Lecourt E, *L'exp  rience musicale, r  sonances psychanalytiques*. Paris, L'Harmattan, 1994.

¹⁸ Anzieu D, *Le Moi-peau*. Paris, Dunod, 1986.

¹⁹ Ibid.

²⁰ C  n  sth  sie ou c  n  sth  sie n.f. (gr.koinos, commun, et aisthesis, sensation) PHYSIOL. Impression globale r  sultant de l'ensemble des sensations internes. C  n  sthopathie n.f. PSYCHIATR. Trouble de la c  n  sth  sie ; modification pathologique de la repr  sentation mentale du corps dont le malade peut reconn  tre le caract  re hallucinatoire. Dictionnaire *Larousse*, 2004

L'espace que je veux créer est ainsi un espace que j'invente, que je veux ou que je trouve, que j'offre ou que je capture selon mes moyens et mes envies. Il ne serait pas la plus parfaite reproduction de l'espace « réel », « naturel » de notre environnement de tous les jours, mais plutôt un espace poétique, imaginaire entraînant l'interacteur, pendant sa déambulation, dans une sorte de rêverie et de contemplation, lui offrant la sensation d'être porté, transporté, bercé ou dansant dans un mouvement sans prise sur le réel pour revenir à la notion de « bain sonore ».

Ainsi en composant les sons, ou les espaces sonores de ma production, j'ai été consciente de toutes les possibilités que peut nous offrir l'art acousmatique dans le traitement de mes espaces et ce dès le stade de prise de son, en plaçant les sources de sons dans des situations spatiales, que ce soit dans des espaces physiques tout autant que psychologiques variés, surtout lorsqu'il s'agit d'enregistrer des textes.

J'ai enregistré des textes en demandant aux interprètes de lire en parlant fort, en criant, en chuchotant, en étant fâchés, heureux, tristes, mélancoliques. J'ai enregistré des espaces sonores intérieurs ainsi qu'extérieurs (*Room Tone*, sons de rue, bruit de neige, de vent, de feuilles) aussi des bruits divers (claquement de porte, sirène, grincement, bruit de pas) ou des sons d'instruments improvisés.

J'avais aussi demandé à un musicien de jouer des morceaux avec sa guitare en improvisant différentes sonorités et différentes textures, puis de les modifier avec « un patch »²¹ créé avec le logiciel MAX/MSP afin d'en faire des variations et d'y rajouter des effets, de profondeur ou de proximité par exemple.

Autant de situations différentes, autant d'espaces différents, autant de textures afin de magnifier des espaces ordinaires.

²¹ MUSIQUE - (n.f.) 1. Raccord entre les différentes composantes d'un synthétiseur.

Les liaisons, à l'époque des synthétiseurs analogiques, se faisaient à l'aide de câbles qui reliaient électriquement les différents modules. Sur les appareils de la génération suivante, elles sont réalisées de manière virtuelle au moyen d'algorithmes préprogrammés.

Ensuite pendant mon expérimentation sonore, de nombreux critères d'exploration sonore qui se sont ajoutés aux paramètres traditionnels de la hauteur, du rythme, de l'intensité et du timbre, ceux de l'espace constituent les plus importants.

La manipulation des paramètres sonores de l'espace engendre à l'audition des sentiments analogues à ce qui se produit dans l'espace réel (montée, descente, rapprochement, éloignement...) ou évoque certains attributs d'objets en trois dimensions (épaisseur, texture...). La musique se déploie non seulement dans le temps, mais s'installe aussi dans l'espace²².

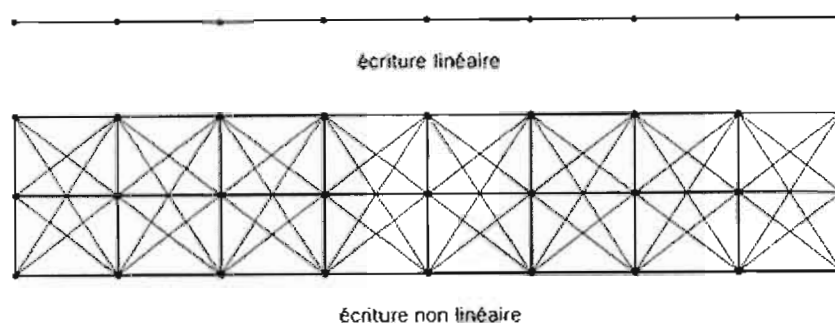
²² Sous la direction de Francis Dhomont, *L'Espace du son*, revue d'esthétique musicale, Ohain, Belgique, 1988

2.3 L'ESTHÉTIQUE INTERACTIVE

La principale contribution de cette recherche-cr  ation dans le domaine du multim  dia interactif r  side dans l'approche de la sc  narisation interactive qu'elle met de l'avant.

Dans une volont   de d  passer la simple navigation (d'un tableau    un autre), que peuvent pr  senter les fictions interactives, et aussi pour r  soudre mes interrogations quant    la cohabitation entre le r  cit et l'interactivit  , j'ai essay   de d  velopper dans ce projet une interactivit   plus complexe et potentiellement plus riche pour l'interacteur.

L'  criture interactive a donc n  cessit   une approche r  dactionnelle sp  cifique, diff  rente de celle d'un livre ou d'un film. Cette approche que l'on pourrait qualifier de « non lin  aire » nous entra  ne    envisager l'  uvre non comme « un rail bien droit » mais plut  t comme « un r  seau ferroviaire complexe,   quip   de passerelles et de tunnels rejoignant plusieurs gares entre elles de mani  re coh  rente »²³.



J'ai donc imagin   un syst  me complexe (univers) compos   de plusieurs modules (  toiles) (**Figure 2.5**). Chaque module (  toile) est non seulement un espace, mais bien un espace-temps, qui apporte un   clairage diff  rent sur l'  nigme. L'architecture interactive de l'ensemble du r  cit est remodel  e par l'action se d  roulant dans chacun de ces espace-temps, enrichissant ainsi de mani  re tr  s vivante les possibilit  s de lecture et d'exploration pour l'interacteur.

²³ Mallender, Ariane, *  crire pour le multim  dia*, Dunod, Paris, 1999.

Ainsi à partir du moment où l'histoire peut partir de n'importe quel point, l'espace est lui aussi partitionné, et le centre peut se trouver n'importe où. Une fois trouvé, tout peut s'organiser autour de ce centre (les séquences, la navigation, les événements), on assiste ainsi à une spatialisation et une temporalité propres à chaque individu, c'est ce que Couchot désigne par « temps uchronique »²⁴ qui serait un temps suspendu, caractéristique de l'expérimentation numérique. C'est un temps qui « introduit une autre expérience temporelle qui diffère profondément du temps événementiel de la communication »²⁵. (Figure 2.6)

L'importance de l'action du temps dans cette fiction, appelle une réflexion sur la notion d'itération, principe fondateur des arts évolutifs (Nicolas Reeves, William Latham, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau), selon lequel une transformation est appliquée au résultat de la transformation précédente. La notion d'*affordance*, principe en phénoménologie selon lequel chaque objet est relié à son passé et porte en lui sa projection dans le futur, et surtout, la représentation de l'architecture interactive de *L'Aleph de la conscience* (Figure 2.5, « principe de mondes à l'intérieur de mondes »), invite à considérer la géométrie fractale (ensembles de Mandebrot ou de Julia, par exemple) qui permet une représentation visuelle d'une itération poursuivie jusqu'à l'infini.

La correspondance entre l'*affordance* et les deux systèmes que sont l'itération et la fractale, en ce qui a trait à leur ancrage commun dans le paradigme du temps, permet de croire à une exploration fructueuse de ceux-ci en regard de la présente recherche.

Ainsi, dans la conception visuelle et scénaristique de la fiction, j'ai essayé de développer « un point de vue qui comprendrait tous les autres », ce qui fait appel à la notion de réseau et au paradigme de la géométrie fractale, tel qu'expliqué par Mergier et Foresta²⁶ (1994). Selon eux, la géométrie fractale représenterait plus adéquatement la nouvelle réalité émergente des NTIC, où se ne seraient plus les actions, mais bien les interactions et les potentialités qui définiraient l'espace.

²⁴ Couchot, Edmond. « *La synthèse du temps* », L'espace simulé.

²⁵ Ibid.

²⁶ Foresta, D., Mergier, A., Artistes en réseau : un art de la préfiguration. In *Les technimages, Revue d'esthétique*. Paris : J.M. Place éditeur, 1994, 79-92.

La notion de « point de vue », dans le contexte de cette œuvre, pourrait avantageusement être remplacée par celle de « point d'être » (de l'interacteur, dans le réseau ou dans l'œuvre-système), telle qu'énoncée par De Kerckove²⁷ (1990). Selon lui, ce ne serait plus l'homme qui serait la mesure du monde, mais le monde qui deviendrait la mesure de l'homme, ce qui semble rejoindre ma proposition.

2.3.1 L'interactivité générale et navigationnelle

Le menu

Le menu fait partie intégrante de l'interface et de l'esthétique générale de la fiction. Il est chargé de sens, il comporte une symbolique, mais il est aussi en évolution continue dans la mesure où il va subir des changements ou des métamorphoses à fur et à mesure qu'on avance dans l'histoire.

En tant que zone d'articulation, d'interrelations entre plusieurs mondes ou modules, une zone de friction et d'échange, le menu prend ainsi une place importante quasi indispensable dans la fiction puisqu'il constitue d'emblée le premier contact avec l'interacteur, le lieu de passage entre le monde réel et le monde « virtuel ».

Cependant, il joue aussi le rôle d'un menu classique du moment où il va servir de point d'ancrage à partir duquel on va pouvoir retrouver à peu près l'endroit où l'on se trouvait lors de notre dernière exploration, et ceci grâce à un dispositif d'inscription permettant à chaque utilisateur de s'identifier au début de chaque visite.

La navigation

La navigation concerne le déplacement physique de l'utilisateur dans l'œuvre. Elle découle directement de la métaphore choisie pour présenter le contenu de l'œuvre. Ainsi pour se promener dans les espaces de la fiction, ou se déplacer d'une pièce à une autre, j'ai essayé de recréer ou de simuler la sensation de flottement, d'apesanteur et de non gravité.

²⁷ De Kerckove, D., Les transinteractifs à la recherche d'une sensibilité spatiale, *Les transinteractifs*. Paris, 1990.

Le nombre de clics est ainsi réduit au minimum pour favoriser un déplacement plus fluide et plus en harmonie avec le contexte général, dû « en apparence » au simple fait de glisser la souris, mais géré en réalité par un algorithme qui se chargera de calculer la direction, le déplacement et la vitesse de la souris. Le type de navigation utilisé sera donc plutôt du type intuitif, puisque les scènes ne comporteront généralement pas d'éléments visibles de navigation. Pourtant l'utilisateur pourra s'y déplacer vers la droite, la gauche ou tout droit juste en bougeant la souris, le curseur pourra changer de forme dans certains cas pour indiquer les différentes directions ou pour signaler la présence d'un indice ou le passage à un autre niveau par exemple.

Pour ce type de navigation, dans certaines scènes, j'ai dû établir une convention afin de partager la scène en zones sensibles dédiées à la navigation. Prenons l'exemple d'une scène se déroulant dans le corridor de l'université. Cette scène est composée de plusieurs « *Frames* » (un *Frame* est l'équivalent d'une image), chaque *Frame* est divisé imaginaiement en trois zones A, B et C (voir **Figure 2.7**)

A : pour aller à gauche,

B : pour aller tout droit,

C : pour aller à droite.

Cette division est imaginaire et reste invisible pour l'interacteur. Supposons qu'on est au *Frame* 1 (F1), un mouvement horizontal vers la gauche dans la zone A nous permettrait d'aller au F5, un mouvement vertical vers l'avant dans la zone B nous permettrait d'aller au F2, et un mouvement horizontal vers la droite dans la zone C nous permettrait d'aller au F4 (voir **Figure 2.8**). Mais ceci ne constitue pas la règle, car au sein d'une même scène, on peut retrouver des éléments implicites de navigation (par exemple une porte, une fenêtre...) qui peuvent nous ramener vers d'autres scènes. Ces éléments peuvent avoir dans certains cas la priorité sur les conventions établies, à moins qu'on ait décidé de les rendre accessibles ou pas dépendant du niveau dans lequel on se trouve dans le parcours (voir **Figure 2.9**).

2.3.2 L'interactivité liée au scénario

L'interactivité liée au scénario est l'essence même d'une œuvre interactive car c'est elle qui rend celui-ci plus ou moins vivant. Ses règles peuvent être variées et ses déclinaisons multiples puisqu'elles sont engendrées en fonction de l'histoire et du scénario. Dans cette fiction, il s'agit d'insérer subtilement le plus de clés ou d'indices possibles permettant de passer d'un module à un autre ou d'un niveau à un niveau supérieur, ou de résoudre les énigmes ou les leurres auxquelles sera confronté l'interacteur, menant ainsi à la résolution finale du mystère. Afin de ne pas lasser l'interacteur, plusieurs types d'interactivité liés au scénario seront utilisés selon les situations ou les événements qui se présentent.

L'interactivité directe

L'interactivité directe est celle qui répond immédiatement lorsque l'utilisateur clique sur un élément actif. Elle sera utilisée par exemple dans certaines situations où l'on a besoin d'une réponse immédiate comme allumer l'ordinateur, écouter les messages du répondeur. Ce sont des actions répétitives et logiques, qu'on pourrait rendre moins monotones en rajoutant un effet de surprise, et ce en variant les réponses ou en créant des situations inhabituelles et imprévisibles. Par exemple si on appuie sur le bouton clignotant du répondeur, on s'attend à entendre les messages, mais on se rend tout de suite compte qu'on vient de les effacer, ou bien on allume l'ordinateur, on s'attend à voir apparaître le « bureau », à la place, on trouve un message comme quoi il y a un virus qui vient d'attaquer le système, impossible de récupérer les données...

L'interactivité indirecte

L'interactivité indirecte concerne les différents chemins que peuvent emprunter l'interacteur en fonction de ses choix, ou les endroits ou actions qui ne sont accessibles qu'à certains moments (ou conditions) et ce en relation avec le passage du temps : passé, présent ou futur (**Figure 3.4**).

L'interactivité indirecte servira à dynamiser le contenu de la fiction, mais elle nécessitera un travail de scénarisation et de développement prévoyant plusieurs options pour une même situation.

CHAPITRE III

DÉMARCHE

3.1 PROCESSUS DE CRÉATION DE L'ŒUVRE

3.1.1 De l'idée à la réalisation

L'idée de réaliser cette production s'est concrétisée quand j'ai trouvé le roman écrit par Dan Lloyd, *Radiant Cool* (voir CHAPITRE I²⁸). Mais un travail de scénarisation et d'écriture de certains passages afin d'adapter le contenu du livre au multimédia interactif restait à faire, même si l'histoire se prêtait déjà bien à ce type de support.

Dans cette fiction, mon but était celui d'offrir à l'interacteur un espace d'exploration où il deviendrait une sorte de « navigateur »²⁹. Il serait laissé à lui-même et serait, par moments, appelé à s'appropriier les divers indices et informations propres aux univers symboliques et poétiques qui lui seraient proposés.

La scénarisation repose à cet effet sur le principe d'une expérience immersive dans les espaces poétiques et philosophiques de la fiction. L'interacteur, ou « navigateur » souvent solitaire, sera ainsi invité à vivre l'expérience de l'intérieur en adoptant le point de vue, ou « point d'être » du personnage principal et ensuite à côtoyer les autres personnages de la fiction selon l'évolution du récit.

²⁸ Cf. 1.1 LE FOND p.3.

²⁹ Boyer, Jean-Pierre. « *L'espace et le temps en multimédia interactif : vers un nouvel imaginaire social* », UQAM 1999, publié au GRIDEQ en 2000.

Le Temps et l'Espace de la fiction

L'histoire se passe en grande partie à l'université (Whaleard University), où Miranda fait la découverte du corps de son professeur de philosophie, Max Grue, effondré sur son ordinateur, inanimé, plus tard, elle découvrira que le corps a disparu. L'autre partie de l'histoire se passe à l'appartement de Miranda.

Pour souligner le passage entre ces deux endroits, une transition par la statue du penseur de Rodin, érigée à l'entrée de l'université, va donner à cette dernière le rôle de modulateur de l'histoire et la porte de passage entre les différents espaces, et axes temporels.

L'espace de la fiction comportera donc 3 zones de navigation « Z1 » « Z2 » « Z3 », chaque zone se comportera d'une ou plusieurs sous zones que j'appellerais « P » (pour pièce ou partie) (voir **Figure 3.1** Zones de navigation). Dans chaque pièce ou partie un ou plusieurs événements « E » auront lieu mais à des Temps ou moments différents, puisque l'histoire se comporte de 3 Temps : le Présent « T2 » étant le temps de la narration, le déclencheur de l'histoire, le Passé « T1 » c'est les souvenirs (flash-back) mais c'est aussi le vrai début de l'histoire et le Futur « T3 » c'est les projections, la fin de l'histoire (dénouement, réinitialisation) (voir **Figure 3.2** Ligne du temps historique de la fiction)

Mais ceci ne constitue qu'une description non exhaustive et linéaire puisque le déroulement dépendra des choix de l'interacteur, donc pour les besoins de la scénarisation j'ai procédé de cette manière plutôt linéaire.

Un module est donc un espace-temps : une zone + un temps.

Les personnages

Miranda Sharp : personnage principal, l'héroïne. Elle est forte, intelligente et déterminée à résoudre l'énigme quitte à se retrouver dans des situations où elle met sa vie en danger.

Max Grue : professeur de philosophie, la victime. Selon Miranda, « Il était un fou et un crétin », on apprendra aussi qu'il a été longtemps obsédé par sa théorie de la conscience et par « l'Aleph », l'intersection du temps et de l'espace.

Claire Lucid : une psychologue aux comportements douteux. C'est un croisement entre Faye Dunaway et Anne Bankroft, selon Miranda. Toujours impeccable.

Dan Lloyd : professeur et auteur du livre qui va envahir les pages de sa propre création comme un « deus ex machina ».

Le penseur : le modulateur, la tête pensante. C'est la métaphore de la conscience de Miranda et de la pensée philosophique.

Statue de bronze, froide, érigée à l'entrée de l'université, lieu de passage et de médiation entre l'université et l'appartement de Miranda, le penseur évoluera à fur et à mesure qu'on avancera dans la narration, il prendra des allures d'humain.

Porfiry Petrovich Marlov : professeur en visite à « Whelard University » et aussi au « Trinity College », ancien agent russe, il est impliqué dans un complot pour prendre possession du monde. Il est intrusif et mystérieux.

Seth : l'ex amoureux de Miranda, l'artiste.

Gordon : étudiant de Max, un « geek » en informatique. Il travaille sur un projet avec Max : comment programmer un ordinateur pour qu'il soit conscient. Il est du type à lire c++ avant de dormir la nuit, selon Miranda.

Imogène: personnage imaginaire fruit des délires et des ébats amoureux de Max.

Les mystères à découvrir

- Intro

Ce chapitre ne constitue pas un mystère à découvrir en tant que tel, il est plutôt un moyen de dévoilement de l'ambiance générale et aussi une mise en contexte, une sorte d'immersion progressive dans le monde de Miranda, sans pour autant révéler tous les éléments de l'intrigue.

On entend une voix, celle de Miranda, "il était un fou et un crétin, mais je n'ai jamais voulu le voir mort. Tout ce que je voulais c'était prendre un peu de distance... une pause..."

- La découverte du corps

Dans ce chapitre, Miranda fera la découverte du corps de son professeur inerte dans son bureau. L'interacteur sera invité à faire sa propre introspection des lieux (par un procédé de caméra subjective puisqu'il incarne le rôle de Miranda) et sera donc appelé à recueillir les indices et les informations qu'il jugera utiles pour la résolution du mystère.

Il aura aussi la possibilité de revenir dans le bureau autant de fois qu'il le voudra au cours de l'exploration pour vérifier s'il restait encore des indices sinon pour en trouver des nouveaux.

- Le labyrinthe de la cognition

La découverte de la nouvelle théorie de la conscience.

- L'Aleph de la Conscience (Borges)

Entre le rêve et l'hallucination.

La nuit avant sa « mort », Grue avait fait allusion à son amie et collègue Clare Lucid, qu'il avait vu « l'Aleph de la conscience » - le point où l'esprit tout entier se rejoint, l'intersection du temps et de l'espace.

Ce module est inspiré en partie de l'Aleph de Borges, qui nous permettra de s'immerger dans un autre monde autre que celui de Miranda. Très poétique et en même temps très intrigant.

Dans ce module, professeur Grue, sous l'effet d'hallucinogènes, nous emporte dans une épopée amoureuse à la fin dramatique.

Une histoire passionnante que l'interacteur serait invité à reconstituer à partir de fragments d'emails et d'articles retrouvés dans le dossier rouge que Miranda avait récupéré du bureau de Max Grue.

- L'expérience

Dans ce chapitre Miranda sera impliquée involontairement pour faire partie d'une expérience sinistre et étrange. Elle aura à tester le prototype d'une machine capable de localiser des zones du cerveau et de les inhiber de manière temporaire.

- Le complot

Il s'agit d'un complot dans lequel un ancien agent russe, Porfiry Petrovich Marlov, et aussi professeur en visite à « Whelard University » et au « Trinity College », est impliqué afin de prendre possession du monde.

- La mort

Ici on découvrira « la vérité » et le vrai motif de la mort du professeur.

- Le programme

De retour de la cérémonie en l'honneur du professeur disparu, Miranda fait la découverte du « programme » ...

3.1.2 Deuxième lecture

Une fois le mystère résolu, l'interacteur se rendra compte du leurre, que le professeur qu'il croyait mort dans son bureau dans la première scène ne l'était pas en réalité. Ainsi il réalisera que le meurtre s'est déroulé non pas au début de l'histoire, mais bien après. Il réalisera aussi qu'à travers ses manipulations et son intervention dans l'histoire, il aurait probablement déclenché des éléments qui auraient accéléré ou décéléré le meurtre. C'est ce qui le conduirait à se questionner sur son rôle, qui c'est alors inversé pour devenir celui d'un complice et d'un conspirateur.

3.2 LES CONCLUSIONS TIRÉES SUITE À L'ÉVALUATION DU PROTOTYPE (V.1) ET LES CHANGEMENTS APPORTÉS OU ENVISAGÉS

Un traitement conceptuel, ou plutôt une première maquette a été réalisée et testée afin de vérifier son « utilisabilité » auprès des utilisateurs et faire les ajustements ou les améliorations pour aboutir au prototype final.

Les interacteurs étaient invités à tester le prototype individuellement dans une salle obscure, la fiction a été projetée sur un grand écran muni de deux hauts parleurs.

L'interacteur avait à disposition une souris pour la navigation et un clavier d'ordinateur pour l'identification au début de l'expérience et par la suite pour la saisie de données ou de mots de passe quand il serait appelé à le faire.

L'interacteur était appelé à :

- ouvrir une nouvelle session et ce en inscrivant son nom afin de sauvegarder son parcours.
- lancer l'intro (segment linéaire)
- commencer la navigation entre les différents chapitres.
- tester l'ergonomie générale, l'interactivité et la capacité de retrouver facilement le menu qui permettrait de naviguer plus facilement entre les différents chapitres, ce qui permettrait aussi de tester l'efficacité et la nécessité d'un menu.

La durée de visionnement était de 10 à 15 minutes pour chaque participant, qui était par la suite invité à remplir un questionnaire (APPENDICE C)

Le groupe témoin, composé de 12 personnes, était mixte selon le sexe et le niveau de familiarité avec le multimédia et le niveau de connaissance en programmation.

L'évaluation a été positive en général, les personnes contactées étaient très enthousiastes à l'idée avant et après l'évaluation. Le groupe a très bien réagi en général, et plusieurs personnes ont apprécié leur expérience et se sont montrées prêtes à renouveler l'expérience une fois le prototype achevé.

Cet exercice m'a aidé à comprendre beaucoup de choses concernant mon projet et le prototype que j'ai présenté, quoique inachevé, pour les besoins de l'évaluation.

J'ai pu avoir un moment de recul, et de détachement par rapport à mon prototype du fait que je l'ai revu de plusieurs manières différentes, non pas de la manière avec laquelle je l'avais conçu, mais de la manière avec laquelle les interacteurs l'avaient perçu et avaient interagit avec.

À partir du moment où j'ai fait ce détachement, j'ai pu déceler quelques problèmes, comme le traitement du son pour les textes parlés, et j'ai essayé de trouver des solutions.

Le problème de son qui a été décelé suite à cette évaluation ne provenait pas du son en général, ou des sons d'ambiance, mais plutôt de la narration. À certains endroits de la fiction, l'interacteur cherchait à comprendre le sens des mots et faisait abstraction de tout le reste, et surtout du contexte, alors qu'il s'agissait dans ce cas de poèmes ou de textes philosophiques qui n'avaient pas nécessairement de répercussion directe sur le cours de l'histoire. Le fait d'avoir mis ces textes, avait pour but de rajouter une dimension poétique, et inviter l'interacteur à se laisser entraîner, bercer par la poésie et la philosophie dans des mondes imaginaires. Mais puisque cela nuisait à la compréhension générale et diminuait le niveau de concentration de l'interacteur, j'ai dû introduire des bouts de textes écrits afin d'aider l'interacteur à suivre le fil de la narration.

Cette évaluation a été pour moi l'occasion de déceler quelques points forts, comme le traitement visuel par l'utilisation des couleurs sombres et du contraste clair-obscur, et de pouvoir les développer pour la suite.

À partir des mots-clefs donnés par les interacteurs, j'ai pu dresser une constellation qui s'articule autour des trois points forts qui constituent « l'âme » de mon projet : **INTERACTIVITÉ, ÉMOTION, CRÉATION**. (voir **Figure 3.3** constellation de mots-clefs des interacteurs)

CONCLUSION

Je reste confiante quant à l'avenir du genre fiction interactive, et j'espère que les gens ne s'attarderont plus dans le futur juste sur les problèmes d'ordre technique ou esthétique mais essayeront plutôt de comprendre toute la symbolique et le sens caché, les choses non-dites.

Je souhaite aussi pouvoir développer une application où l'on n'aura pas à prendre l'interacteur par la main et à le guider à chaque étape, j'aimerais lui laisser la possibilité de découvrir et de se découvrir, de s'exprimer et de laisser libre cours à son imagination et à sa créativité. Mais dans le contexte de la fiction interactive et du type de support que j'ai utilisé, considérant le cadre restrictif de l'écran, ceci reste un peu limité, mais les portes restent ouvertes et la possibilité d'utiliser d'autres supports comme l'installation immersive est à considérer puisqu'elle nous permet une plus grande liberté et une émancipation au niveau du geste et du mouvement du corps. Et c'est ce que je compte développer et approfondir dans le cadre de ma thèse-crédation, qui soulève justement la problématique de la relation corps-espace-temps dans une fiction interactive immersive ayant pour support l'installation.

APPENDICE A LOGICIELS ET MATÉRIELS UTILISÉS

Image

Adobe Photosohp, Adobe Illustrator.

Vidéo

Final Cut Pro, iMovie, Adobe After Effects, Sorenson Squeeze, Flash-Video-Exporter, cleaner 6.

Intégration et programmation

Macromedia Flash MX 2004 Pro.

Son

Pro Tools, Sound Studio, MAX/MSP.

Capture vidéo

Caméra vidéo miniDV (matériel UQAM)

Prise de Son (Narration et bruitages)

Digital Audio Tape TASCAM, micro Mono (matériel UQAM)

APPENDICE B FIGURES

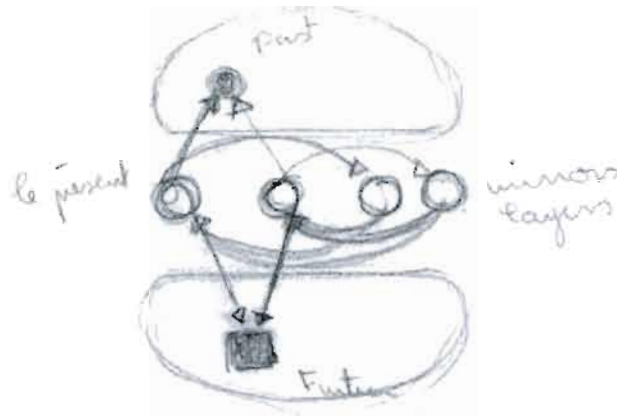


Figure 2.1 Schéma expliquant le principe de l'affordance, il représente aussi un schéma très simplifié d'un réseau neuronal.

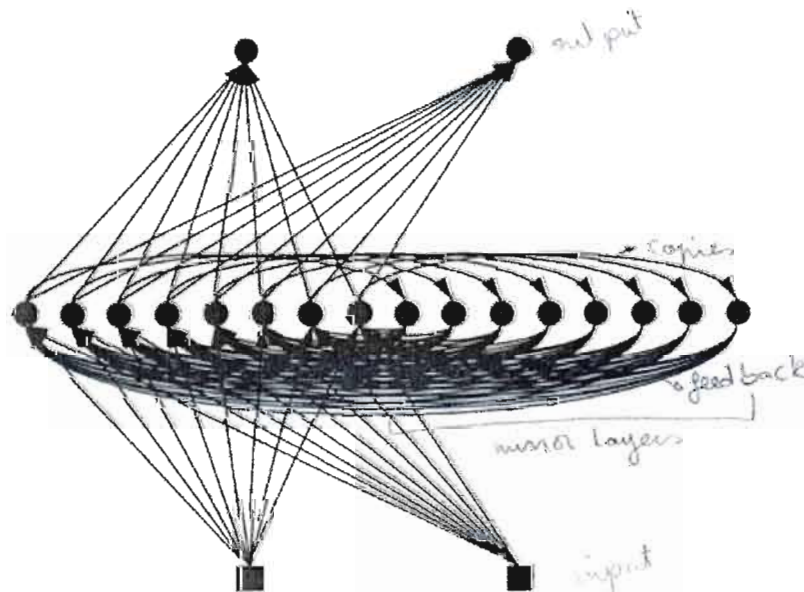
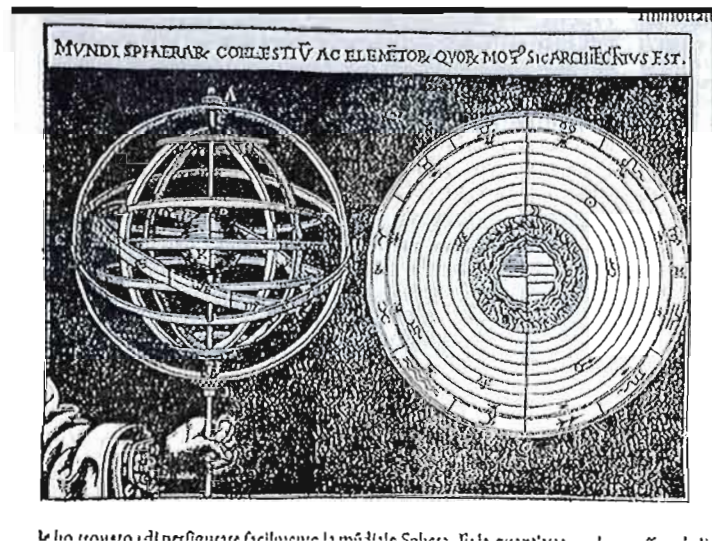
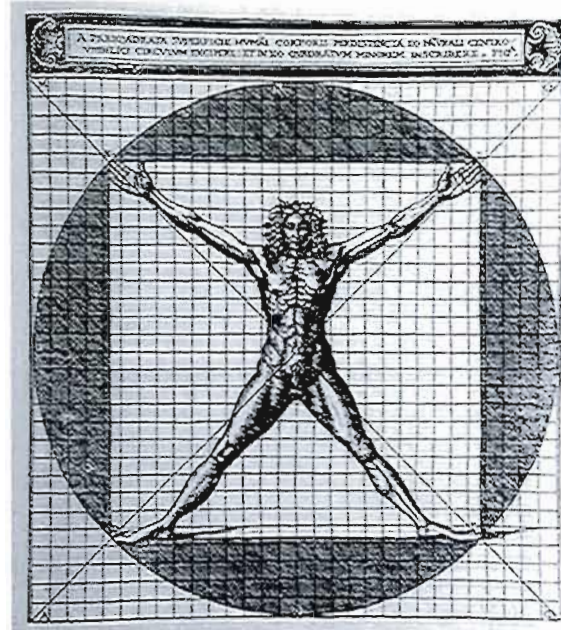


Figure 2.2 Schéma d'un réseau neuronal. « Simple Recurrent Network »



Le ho trovato nel medesimo Cellone la medesima Sphera. Et la medesima

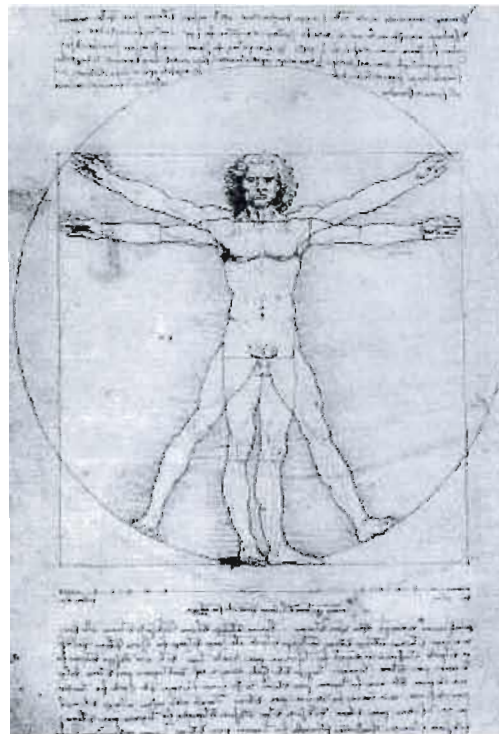
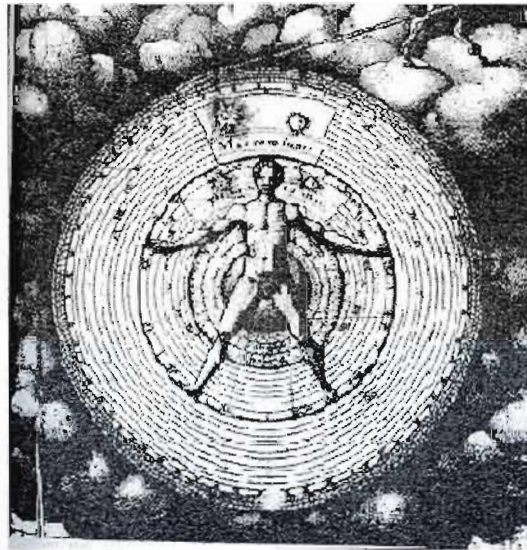
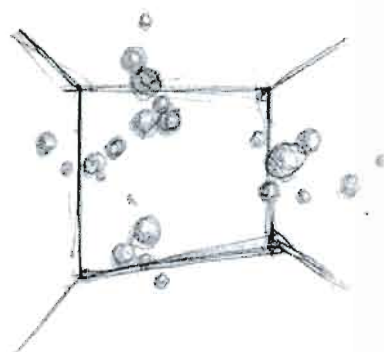


Figure 2.3 Illustrations représentant l'homme tel qu'imaginé par Vitruve, certaines proviennent de son traité *De Architectura*. Le dernier dessin "l'homme de Vitruve" est réalisé par Léonard de Vinci, circa 1490 suivant les instructions laissées par Vitruve.

14/01/04

"The brain from the brain's own point of view"



the mind from
the mind's own
point of view
→ la version en
réalité virtuelle
du "mind of pheno-
menology"

- chaque constellation représente ^{un personnage} un monde
- quand on choisit un personnage on entre dans une sorte de monde.
- ce monde à l'intérieur de mondes (ex: en premier lieu l'interaction va se faire immergé de la monde de Miranda, qui plus tard s'immergera à son tour de la monde des personnages, qui elle va rencontrer à fin de résoudre le mystère.)



un monde peut être composé de plusieurs personnages, actions, événements → pour passer à un autre monde (tableau) → l'interaction doit faire des choix

Figure 2.5 Extraits du carnet d'esquisses.

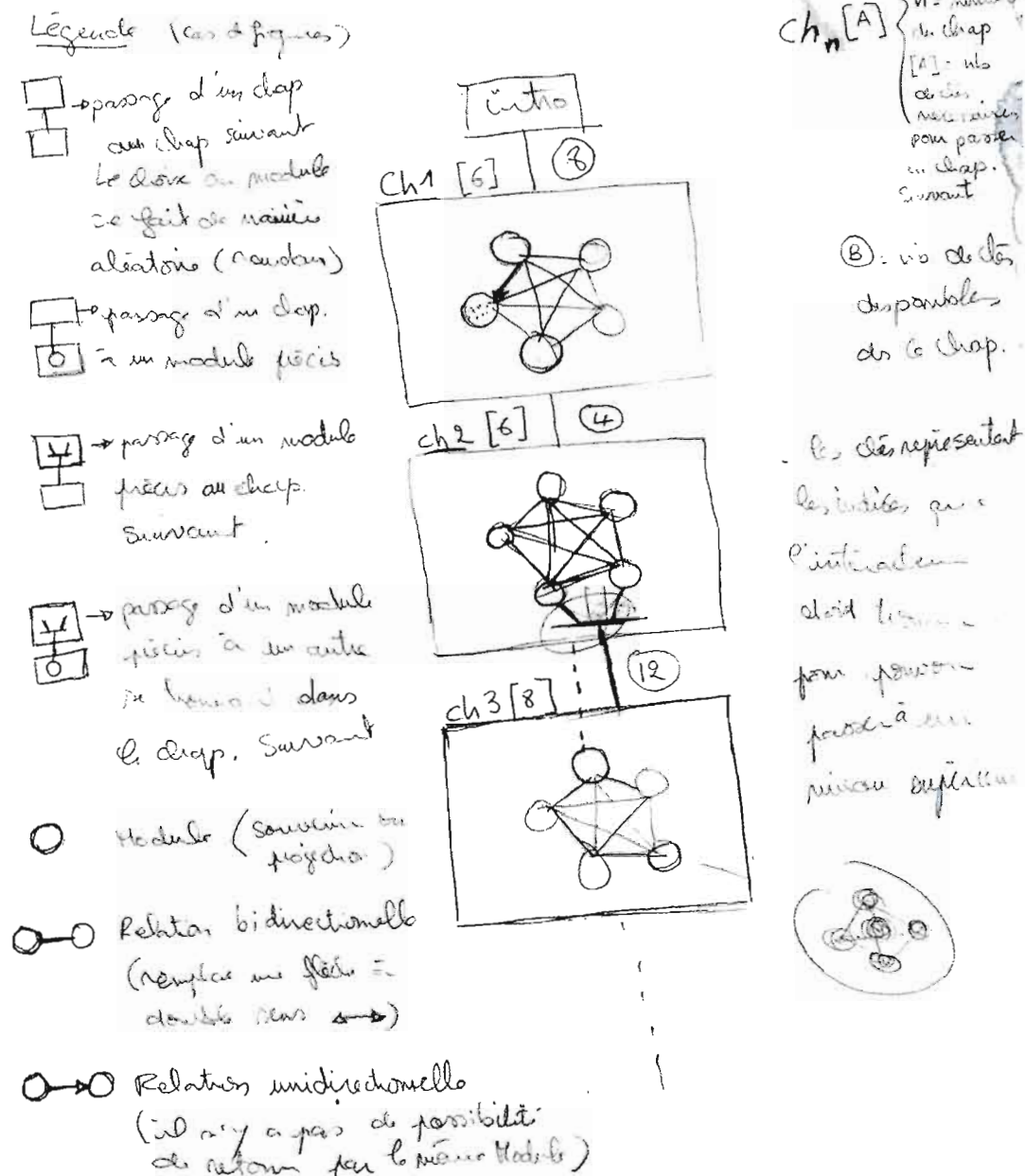


Figure 2.6 Extraits du carnet d'esquisses : la logique de navigation

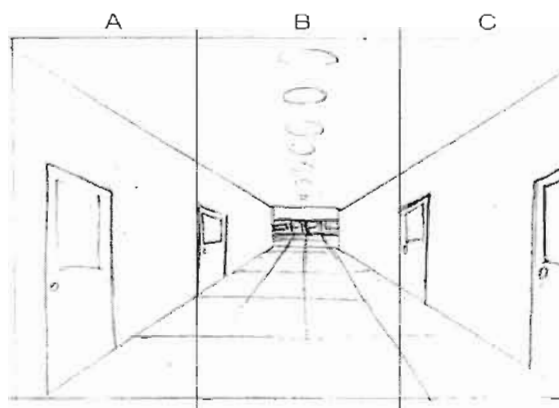


Figure 2.7 Division imaginaire d'une scène en zones de navigation

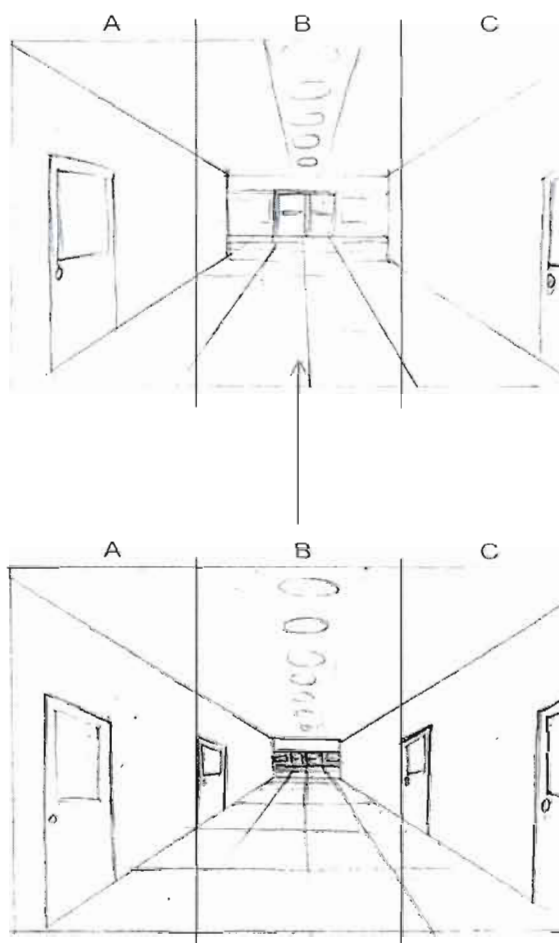


Figure 2.8 Déplacements dans les zones imaginaires de navigation

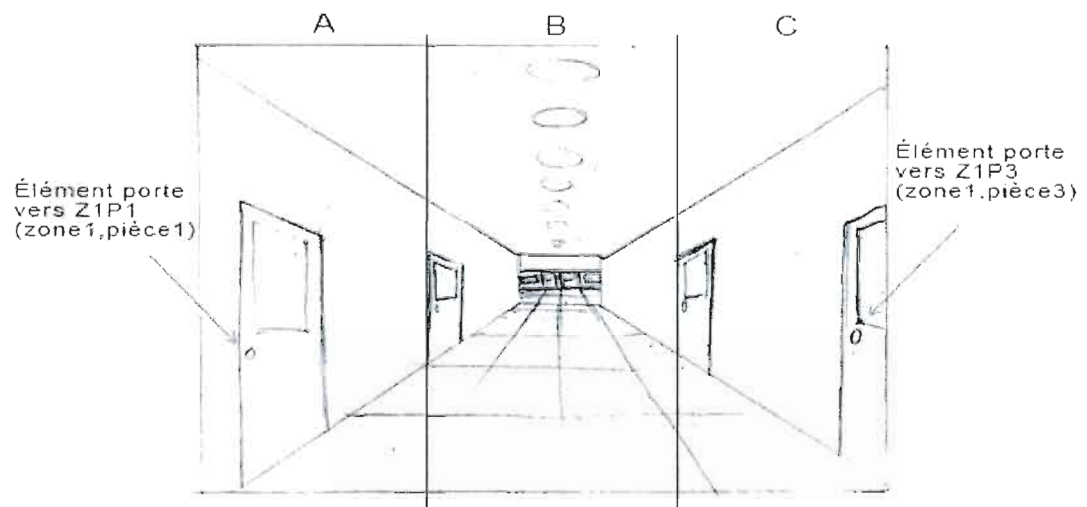
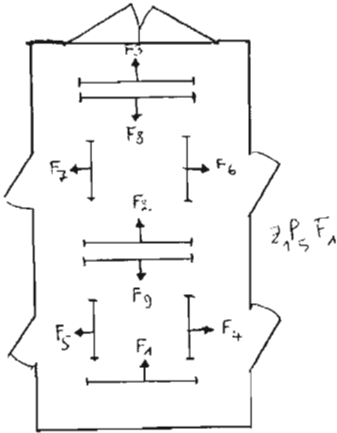
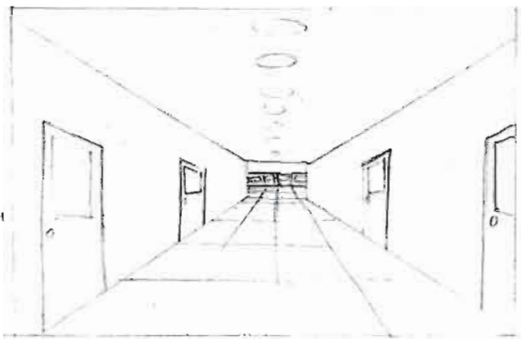


Figure 2.9 Éléments de navigation prioritaires

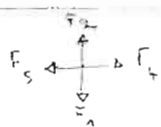
$Z_1 P_5 = \text{conductor}$



$Z_1 P_1 \rightarrow$

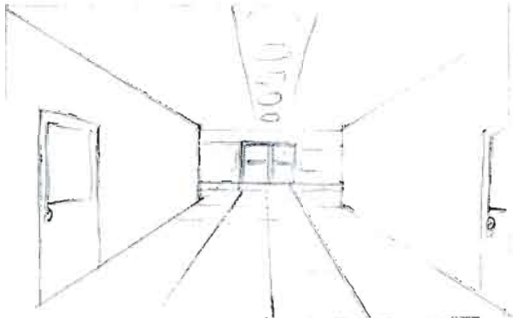


$\rightarrow Z_1 P_2$

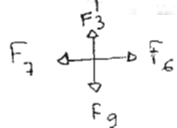


$Z_1 P_5 F_2$

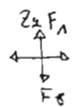
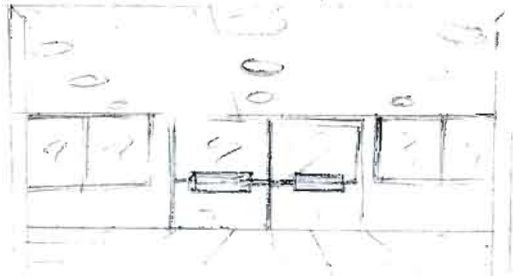
$Z_1 P_2 \rightarrow$

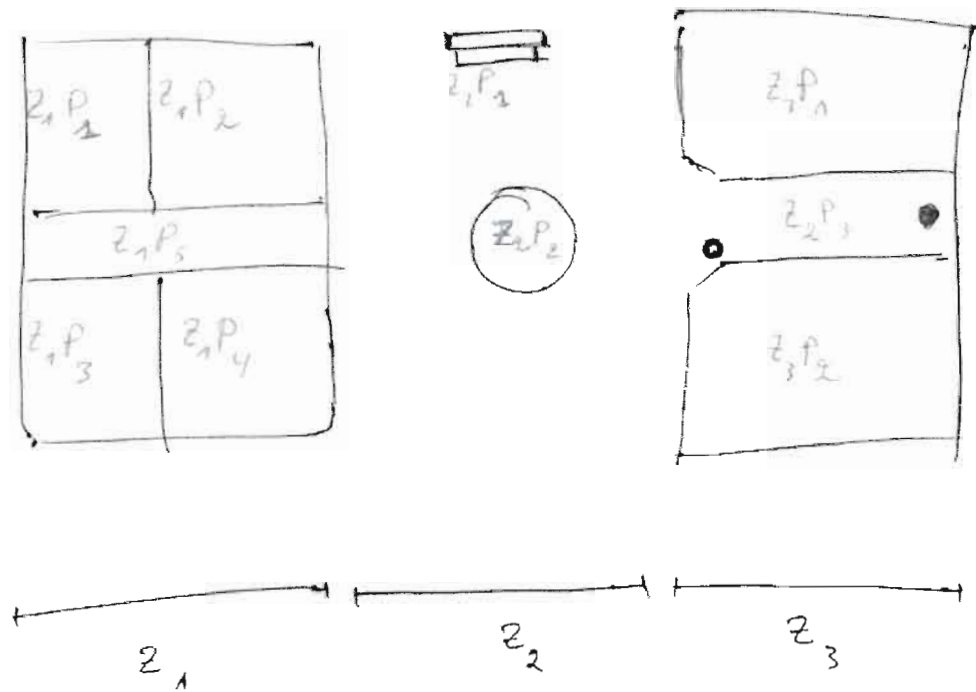


$\rightarrow Z_1 P_3$



$Z_1 P_5 F_3$





Z1 : L'université

- Z1P1 : bureau du professeur
- Z1P2 : salle de cours
- Z1P3 : secrétariat
- Z1P4 : pièce inaccessible
- Z1P5 : corridor vers sortie

Z2 : Petit parc avec la statue du penseur (lieu de passage et de recueillement)

- Z2P1 : statue du penseur
- Z2P2 : banquette
- Z2P3 : ruelle + lampadaire

Z3 : Immeuble

- Z3P1 : appartement de Miranda
- Z3P2 : appartement inoccupé

Figure 3.1 Zones de navigation

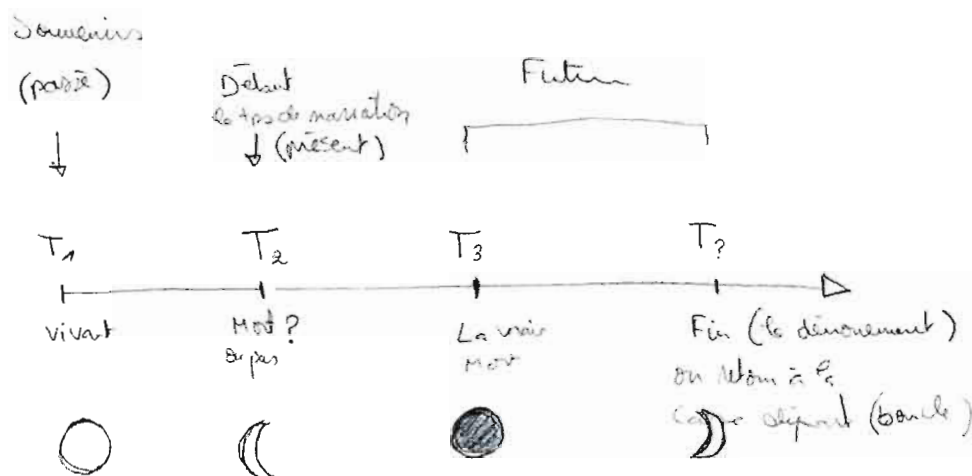


Figure 3.2 Ligne du temps historique de la fiction

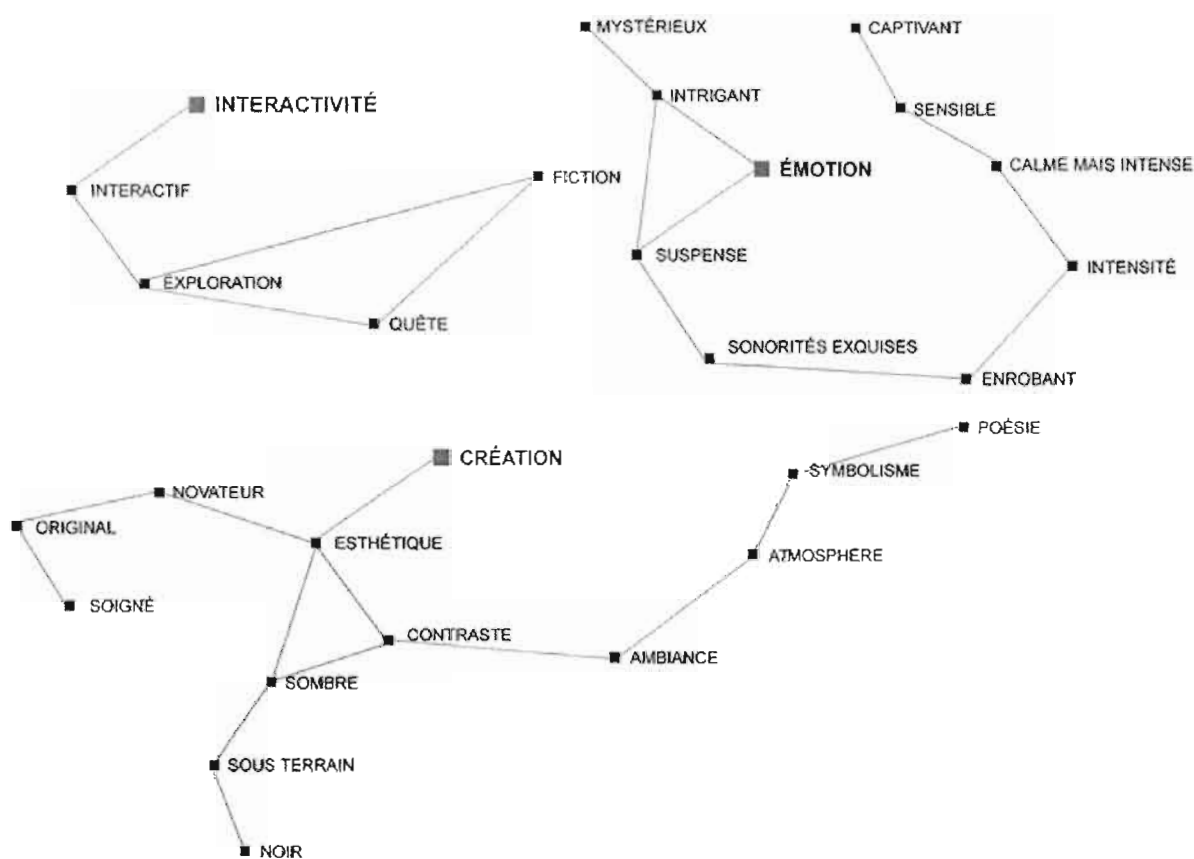
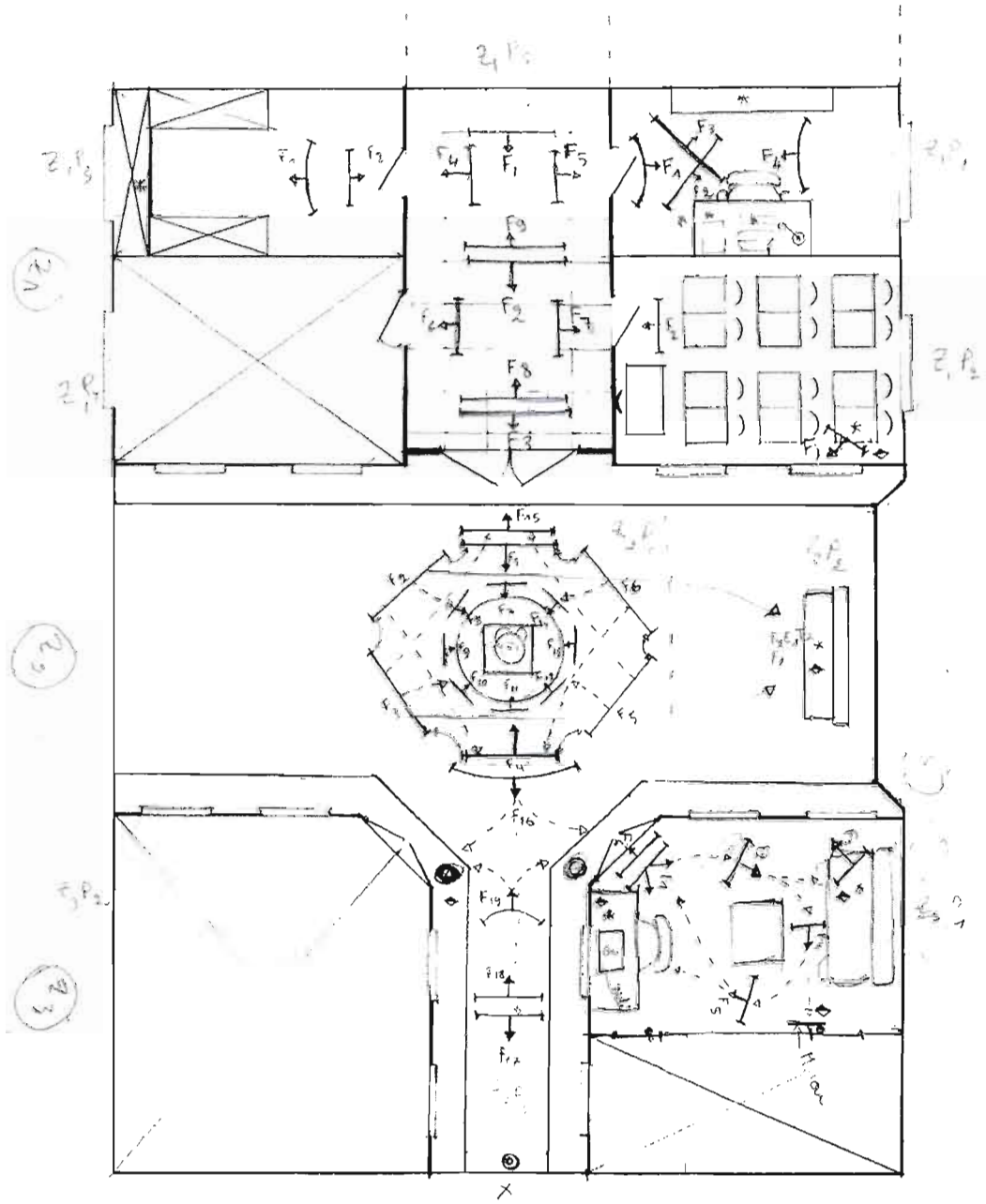
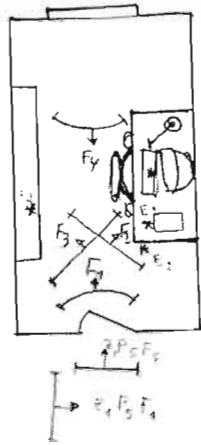


Figure 3.3 Constellation de mots-clefs des interacteurs.



$2, P_1$ Bureau de Miro



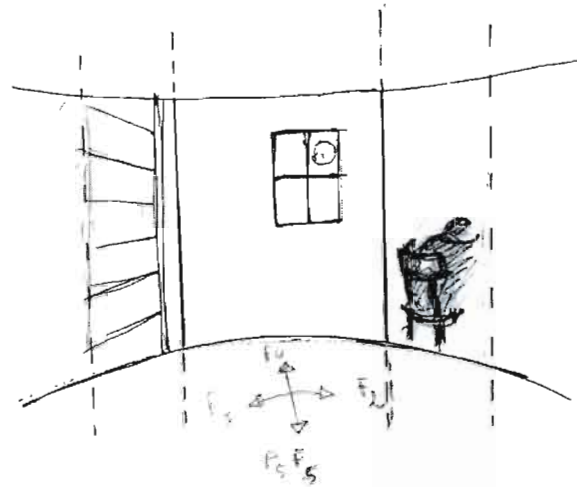
$2, P_1 F_1$

→ point de la courbe
→ l'axe dépendant de
la forme de l'objet
de la surface à son de
sur la surface d'alignement
(sans moyen rapide)
→ le point de la courbe
de la courbe
l'axe de la courbe
et au milieu de
un bâtiment

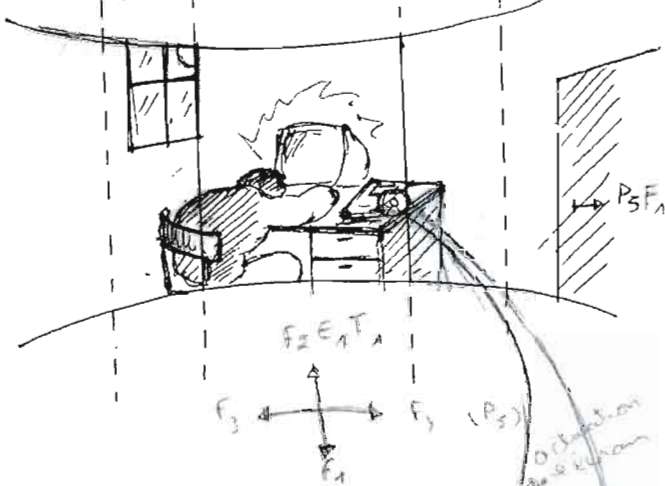
$2, P_1 F_2$

- * événement
- ◆ Transposition

Animation
interactives
- appuyer sur
un bouton avec
un bouton (sauter)



F_1 on arrive dans la pièce de l'explorer &
meubles à l'intérieur



* $F_2 E_1 T_1$

Orbitation
de la courbe
à 200m
actuel

pour voir l'effet
sur la courbe
à 200m
à l'extérieur

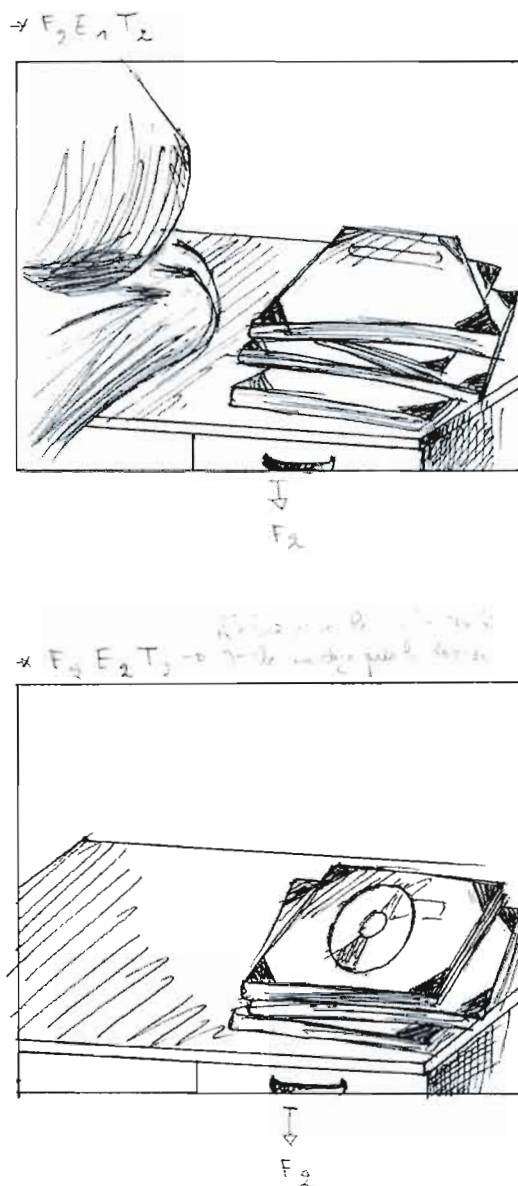


Figure 3.4 Plan détaillé des zones de navigation et indications précises concernant les déplacements dans les différentes zones de navigation et les actions ou événements qui en découlent.

APPENDICE C QUESTIONNAIRE

Grille d'évaluation du prototype

Identification:

- Sexe :
- Profession ou occupation :
- Où vous situez-vous sur cette échelle :
 - o En ce qui concerne vos connaissances des médias interactifs.

Néophyte

Expert

(1) (2) (3) (4) (5) (6)

- o En ce qui concerne vos connaissances en programmation.

(1) (2) (3) (4) (5) (6)

- o En ce qui concerne votre intérêt pour le genre fiction :

- Policière

(1) (2) (3) (4) (5) (6)

- Poético philosophique

(1) (2) (3) (4) (5) (6)

Ergonomie perceptuelle: l'habitabilité

Sur une échelle de 1 à 6, évaluez votre degré de facilité à effectuer chacune des actions suivantes :

- o ouvrir une nouvelle session (s'inscrire)

Difficile

Très facile

(1) (2) (3) (4) (5) (6)

- o Naviguer dans la scène à l'aide de la souris

(1) (2) (3) (4) (5) (6)

- o Retrouver le menu et l'utiliser pour naviguer entre les chapitres

(1) (2) (3) (4) (5) (6)

- o Écouter les sons et voir les vidéos

(1) (2) (3) (4) (5) (6)

- Déplacer les éléments sur la scène

(1) (2) (3) (4) (5) (6)

- Que pensez-vous en général de la facture ou des attributs des images, sons et mots en rapport avec le récit ou le thème de la fiction?

Ergonomie cognitive: l'appropriation

- Est ce que vous trouvez que le chapitre « intro » vous introduit bien au sujet de la fiction?

Oui () Non() Pourquoi

- Après avoir fait l'exploration, pourriez-vous décrire ce projet dans vos propres mots.

- Donnez trois mots-clefs pour décrire ce projet

(1) (2) (3)

Ergonomie communicationnelle: l'interaction

- Quel était votre degré d'implication dans la progression de l'expérience ?

- Avez-vous trouvé l'expérience intéressante ?

Oui () Non() Pourquoi

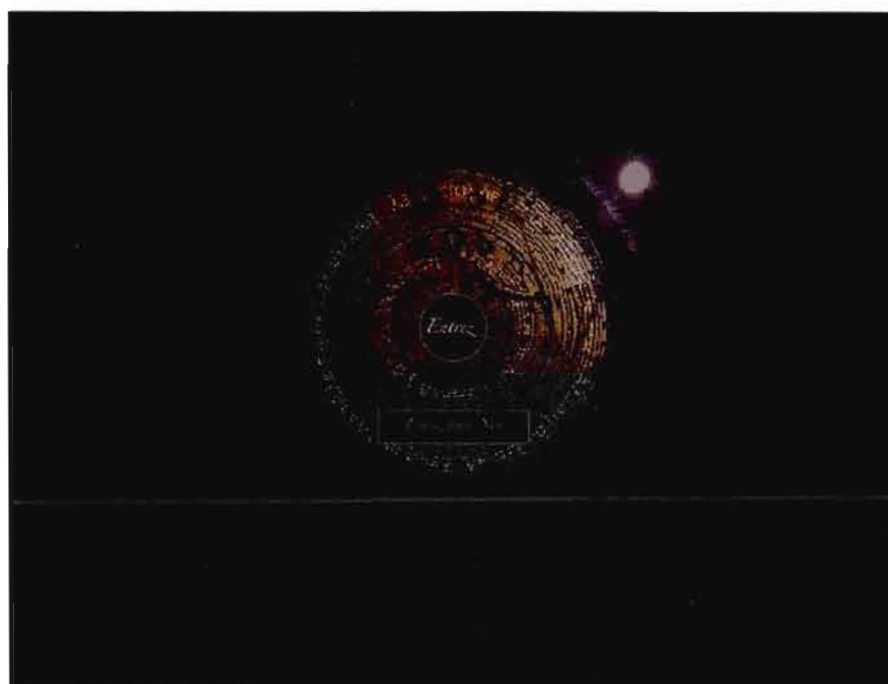
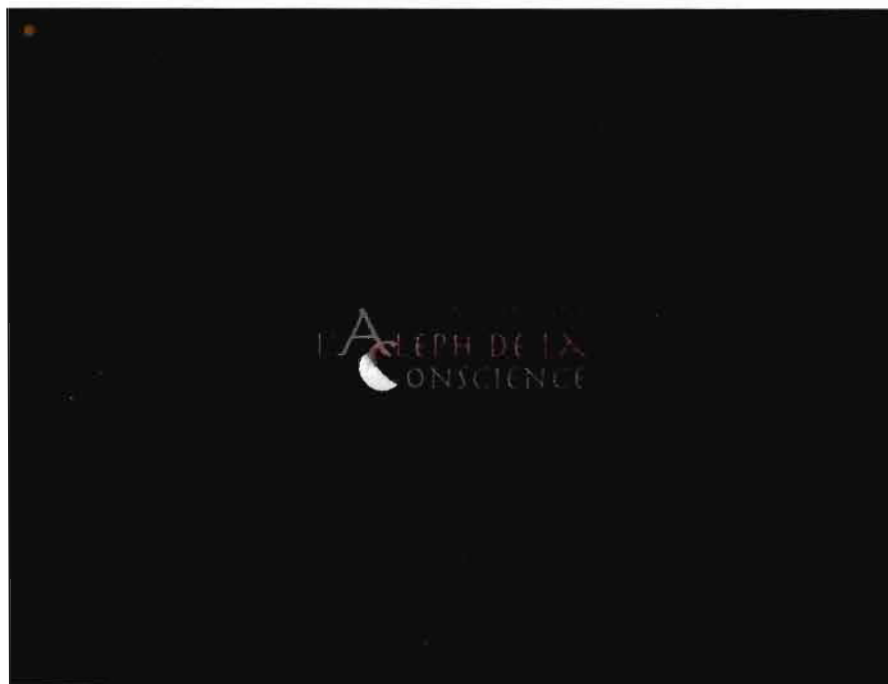
Si oui, seriez-vous prêt à renouveler l'expérience ?

- Quelles sont les choses qui vous ont plu ?

- Quelles sont les choses qui vous ont déplu ?

- Au terme de cette expérience pensez-vous avoir saisi les motivations de la réalisatrice, et quels conseils lui donneriez-vous afin qu'elle puisse améliorer le prototype ?

APPENDICE D EXTRAITS







GLOSSAIRE

multimédia (mixed media, multimedia)

multimédia, vidéo - (adj.inv. et n.m.) Environnement de communication et installation artistique dans lesquels plus d'une technologie est employée et où l'interactivité n'est pas essentielle.

L'interactivité intégrée à un environnement multimédia est différente de la relation interactive créée dans un environnement de réalité virtuelle. En multimédia, l'interaction est physique : l'utilisateur est à l'extérieur du dispositif et appuie sur un bouton, ou encore la chaleur de son corps ou ses mouvements déclenchent un effet. En réalité virtuelle, il y a immersion. L'utilisateur est complètement absorbé par le dispositif.

Utilisé par l'Américain Stanley Gibb, en 1973, pour décrire des oeuvres qui combinent images, sons, mouvements scéniques, etc., le mot a été accepté dans le dictionnaire français en 1980. Dès 1958, lors de l'Exposition universelle de Bruxelles, le spectacle *Lanterna Magika* était présenté par un groupe d'artistes de Tchécoslovaquie. La mise en scène incluait des « performeurs », de la musique, la projection de diapositives et d'images de films, répondant en cela à la définition du multimédia.

interactivité (interactivity)

MULTIMÉDIA - (n.f.) 1. Propriété des médias, des programmes et des systèmes liés de façon plus ou moins constitutive à un ordinateur de pouvoir entretenir un dialogue plus ou moins poussé avec l'utilisateur.

2. Dans le domaine des arts, possibilité pour le spectateur de participer à la réalisation de l'oeuvre. Les artistes intéressés par l'interactivité doivent prévoir un ensemble de possibilités qui laisse une partie de la réalisation de l'oeuvre à l'initiative des spectateurs, de sorte que ces derniers en deviennent les coauteurs.

temps abstrait (abstract time)

VIDÉO - (n.m.) Temps propre aux images, fixes ou en mouvement, qui décline simultanément le présent et le passé.

L'espace et le temps sont imbriqués au point qu'on ne peut les dissocier. Temps associé à la vidéo par Nam June Paik, qui constate que le temps abstrait en vidéo rejoint le temps découvert dans les années 1920 par Mondrian et Kandinsky dans leurs tableaux abstraits. Selon lui, le temps abstrait est identique à celui de la philosophie Zen, c'est-à-dire un temps vide, sans contenu.

algorithme (algorithm)

INFOGRAPHIE, MUSIQUE - (n.m.) Description, étape par étape, d'une opération que l'on veut faire exécuter par un programme informatique.

Ex. : programmes informatiques complexes conçus pour la synthèse du son ou de l'image.

Dictionnaire des arts médiatiques

© 1996, Groupe de recherche en arts médiatiques – UQAM

<http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/Accueil.html>

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

Relation espace/temps

Bergson, Henri. *Durée et simultanéité*, Paris, Presses universitaires de France, 1968.

Chaperon Danielle. *La chute des angles*, Lille, Presses universitaires de Lille, 1990.

Cocteau, Jean. *Journal d'un inconnu*, Paris, B. Grasset, 1953.

Cocteau, Jean. *La machine infernale*, Paris, B. Grasset, 1934.

Interactivité

Boyer, Jean-Pierre. « *L'espace et le temps en multimédia interactif : vers un nouvel imaginaire social* », UQAM 1999, publié au GRIDEQ en 2000.

Couchot, Edmond. « *La synthèse du temps* », *L'espace simulé*.

Fournier, Josée. *Scénarisation et multimédia, Processus de scénarisation interactive*, Les Presses de l'Université Laval, 2003.

Mallender, Ariane. *Écrire pour le multimédia*, Paris, Dunod, 1999.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2001.

Paquin, Louis-Claude. « *Le multimédia interactif* », 2002.

Poissant, Louise. « *Interfaces et sensorialité* », *Interfaces et sensorialité*, Ste-Foy, St-Étienne, PUQ, C.I.E.R.E.C., 2003.

Image / Son

Anzieu, D. *Le Moi-peau*, Paris, Dunod, 1986.

Chion, Michel. *L'Audio-vision*, Paris, F. Nathan, 1990.

Dhomont, Francis (Sous la direction de). *L'Espace du son*, revue d'esthétique musicale, Ohain, Belgique, 1988.

Lecourt, E. *L'expérience musicale, résonances psychanalytiques*, Paris, L'Harmattan, 1994.

- Design et Conception : Olfa Driss

- Scénarisation Interactive : Olfa Driss,
avec les conseils de Jean-Christophe Denaes

- Programmation Action Script :

Maquette : Olfa Driss

Prototype Vici : David Lemieux

Prototype V.Finale : Jean-Christophe Denaes

- Ambiances sonores : Martin Leduc

- Voix :

Miranda : Orlane Régus

Prof. Max : Norman Marcy

Maureen : Sonia Demory

Dr. Claire : Malika Elch-Chadi

Gordon : Heeb Hella

Textes Alephs : Charles Blondeau

- Figures :

Olfa Driss

Yannick Cholette

Jean-Paul

Charles Blondeau

- Remerciements :

Le Département d'Informatique des universités de Sherbrooke

et de l'Université de Montréal

et de la communauté scientifique de l'Université de Sherbrooke

Le temps forme avec
l'espace un amalgame si étroit
qu'il s'insolite, que l'homme se
trouve sans cesse en face de
petites preuves qu'il a égares et
qu'il le connaît fort mal.
Jean Cocteau, Journal d'un
insomnie (1927)





- W : menu
- I : index
- P : pan
- C : credits
- Q : quit